A Diversão na Era Hiboriana

por Osvaldo Magalhães

Na fictícia Era Hiboriana criada por Robert E. Howard, um período mítico decorrido há doze mil anos, já eram conhecidas muitas maneiras de se divertir, seja por meio de jogos, de esportes, de bebidas ou de mulheres em tavernas.

Das sangrentas arenas dos gladiadores aos jogos de azar, a diversão estava sempre presente, tanto em vésperas de batalhas quanto entre goles embriagados de vinho.

Conan, aquele gigantesco bárbaro cimério - que tão bem conhecemos - era um excelente jogador e, ao contrário de seus taciturnos irmãos do norte, sabia muito bem como se divertir, beber e dar boas gargalhadas.

Esportes Sangrentos

Naquelas nações onde a soberania ou o governo era dito 'para o povo', eram comuns as arenas públicas onde alguns homens se digladiavam num esporte bastante violento. Eles eram conhecidos como 'gladiadores' e enfrentavam-se mutuamente, matando ou morrendo e poucas vezes conhecendo a glória.

Algumas vezes, disputavam a vitória até mesmo contra feras, para diversão das multidões ávidas por sangue.

Os gladiadores utilizavam diversas armas, como espadas, tridentes e redes. Na maioria das vezes, eram recrutados entre os prisioneiros de guerra, escravos e criminosos, mas também homens livres se apresentavam como voluntários. Acreditava-se que as lutas eram forjadas e as mortes eram falsas. Mas, muitas vezes, tudo era terrivelmente real, dependendo, é claro, das condições econômicas do patrocinador, já que um gladiador morto custava muito mais.

As arenas eram atrações especiais, a grande diversão das miseráveis turbas urbanas.

O próprio Conan, por sinal, foi gladiador por incontáveis vezes em sua violenta carreira, em reinos como Nemédia e Aquilônia, principais expoentes desse esporte sangrento.

Muitos povos tinham seus próprios esportes cruéis e, com raras exceções, a maioria fazia parte de ritos de passagem ou desafios internos. Mas por trás de todos eles estava sempre a intenção da diversão, ou da distração.

Os Jogos de Azar

Naqueles dias, os jogos de azar já eram bastante difundidos entre os povos. Os hiborianos, por sinal, eram grandes jogadores e conheciam quase todo tipo de jogo, alguns mortais, outros não.

Gostavam muito de apostar com o uso de dados, de moedas ou em algum lutador que participasse de uma peleja.

Os piratas jogavam, os guerreiros jogavam, os reis e magos jogavam e os cidadãos comuns também. Não havia distinção entre eles. Havia, logicamente, alguns jogos mais distintos para pessoas eruditas, como é o caso do Menet e do Zinat, dois tipos de jogos semelhantes ao jogo de damas da era atual, embora o Zinat fosse mais apreciado pelos magos estígios. Um outro jogo, Magos e Guerreiros, tinha regras e peças semelhantes às do xadrez.

Até mesmo os bárbaros, como os aesires, gostavam de jogar, embora de maneira mais rude e mortal, como lançar machados contra uma roda, com uma garota amarrada nela para cortar suas tranças e, o que era pior, os jogadores lançavam seus machados com os olhos vendados. O perdedor, por conseqüência, tinha que pagar um barril de vinho para seus camaradas.

No renque dos jogos mortais os hirkanianos e os zuagires eram mestres. Pois, pode haver jogo mais mortal do que pegar facas arremessadas no ar?

A Paixão pelas Bebidas

Nem só de jogos viviam os hiborianos. Haviam também as bebidas fortes, parceiras inseparáveis dos jogos.

Beber não era um privilégio dos povos civilizados. Os bárbaros também eram grandes beberrões. Eles sorviam tudo que pudesse criar euforia.

Conan, por exemplo, foi um dos maiores beberrões de sua época e muitas vezes confessou sua paixão pelo vinho.

O vinho, uma bebida preparada pela fermentação de suco de uva, era a principal bebida dos hiborianos e dos povos do leste, assim como dos povos bárbaros, tanto do norte quanto do sul. Era derivado não só da uva, como até mesmo da banana e da maçã. As principais áreas vinícolas da Era Hiboriana estavam em Shem, nas cidades de Ghazan e Kyros; em Aquilônia; em Argos; em Zíngara; em Zamora; e em Vendhya, situada no leste próximo.

Havia vinhos de todos os tipos: os tintos numaliano e iânthico, o rosé akkariano e o preferido de todos, que era o branco de Kyros. Esses eram vinhos nobres e caros, o de Ghazan, porém, era o preferido daqueles de bolsos menos precavidos.

A cerveja - bebida resultante da fermentação da cevada e de outros cereais - e a aguardente já eram consumidas naquela época. Na Stygia e em Zamora produzia-se tanto cerveja quanto vinho de boa qualidade, assim como em Sultanapur, às margens do Mar Vilayet, que exportava aguardente e vinho para várias nações ocidentais.

Não obstante, o maior centro cervejeiro daquele período era Valdover, uma cidade encravada nas gélidas Montanhas Rabirianas. De lá, barris de cerveja gelada desciam por afluentes, via Rio Trovão, e eram enviados para os mais longínquos pontos de distribuição.

As Melhores Tavernas

Quando os mercenários e cidadãos não estavam guerreando ou exercendo algum ofício, era nas tavernas que eles se reuniam para beber e partilhar frivolidades.

Havia muitas tavernas famosas e outras tantas singelas, seja por sua classe ou falta dela.

As tavernas, via de regra, eram enfumaçadas e emanavam o malcheiro de vinho azedado e de corpos suados.

Os clientes, na maioria vagabundos, sorviam grandes canecas de cerveja espumante, enquanto o vinho vermelho era engolido sem muito cuidado e derramado no chão, pois poucos deles sabiam como apreciar uma bebida tão nobre.

As mulheres eram parte efetiva das tavernas. Elas eram responsáveis por servir os clientes e muitas vezes supriam outras necessidades. Não havia alegria nas tavernas sem uma garota por perto. Elas eram atenciosas, desde que bem pagas, é claro.

Dos inúmeros estabelecimentos de lazer que existiam no tempo de Conan podemos destacar alguns como a taverna Rã e Vela, que era um antro freqüentado apenas por ladrões e bandidos de toda espécie, em Tarântia, a capital aquiloniana.

Em Kordava, a capital da Zíngara, a Nove Espadas era a taverna preferida dos marinheiros. Lá havia os componentes básicos na vida dos marujos: boa comida, mulheres lindas e muita bebida.

Já em Shadizar, na Zamora, era a taverna Bazaar a mais famosa e freqüentada. Lá se podia encontrar bardos, ladrões, mulheres e muitos planos iníquos.
Em Zamboula, o local preferido era o Quarteirão de Bronze, e sua clientela era bem diversificada. Lá a cerveja predominava, haja vista o calor sufocante do deserto. Mas o vinho não era desprezado de maneira alguma.

Em Arenjun, a cidade de ladrões de Zamora, a taverna Shadiz era uma das poucas onde não se podia entrar armado. Mas sempre havia algumas exceções, é claro.

E era assim por toda parte e em todas as nações...

A Mais Antiga Profissão

Outro assunto que não se pode furtar deste enredo diz respeito às prostitutas, mulheres fáceis que em troca de algumas moedas proporcionavam muita diversão e prazer aos homens daquela era.

Elas não selecionavam seus fregueses. Nobres ou bandidos, ricos ou pobres, não fazia diferença para elas.

As prostitutas eram alegres e 'boas de copo', conheciam as artimanhas dos jogos e estavam sempre presentes nas tavernas.

Estavam em toda parte, nos portos e fortalezas piratas, nas grandes e pequenas cidades e em palácios e casebres. Mas sempre, peremptoriamente, na cama de algum afoito e ansioso cliente.

Apenas uma ficção...

Infelizmente, os aspectos aqui descritos não fazem parte da realidade, ou talvez façam, mas numa ordem diferente, separados pelas colunas do tempo.

Foi a mente brilhante de Howard que deu vida e sabor a todos esses costumes que estavam submersos, ou que perderam muito de suas raízes ao longo dos séculos, em seus contos de espada e magia.

No entanto, vivenciamos diariamente - embora num outro contexto -esses aspectos do lazer e da diversão dos povos antigos. Temos exemplos de 'gladiadores' nos atletas que participam de esportes como o futebol, ou como o boxe. Bebemos e apreciamos as mesmas bebidas, buscamos as mulheres da vida e freqüentamos os diversos bares dos dias atuais.

Mas, não seria mais interessante fazer tudo isso como se fazia na esquecida Era Hiboriana? Sorver um bom vinho numa ruidosa taverna, iluminada apenas por algumas poucas velas, e com uma bela loira ophiriana no colo... Apostar livremente em um campeão, assistindo a uma boa luta, sangrenta e mortal...

E, é claro, torcer para não chegar a cruzar espadas com um certo cimério impaciente.